

## KARETNÍ HRA KABRŇÁCI

JAN STOPKA A JINDŘICH DVOŘÁK

**ABSTRAKT.** Kabrňáci jsou moderní karetní hra s matematickou tematikou. Článek vás postupně provede obsahem hry a jejím cílem. Stručně shrneme pravidla a princip hry a nakonec se podíváme také na historii vzniku této karetní hry a její současný vývoj.

### 1. CO JSOU KABRŇÁCI

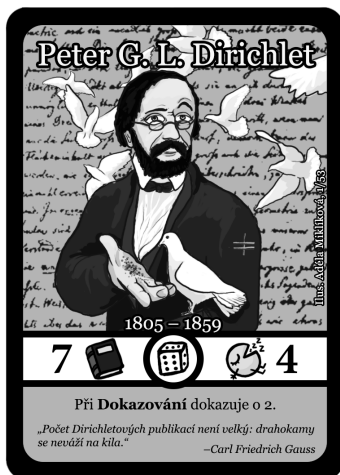
Kabrňáci jsou moderní karetní hra s matematickou tematikou, kterou vytvořili organizátoři Brněnského korespondenčního semináře (BRKOS) Jan Stopka, Tomáš Moutelík a Adéla Miklíková za pomoci některých dalších organizátorů BRKOSu. Každý hráč ve hře představuje jednoho ze slavných matematiků historie a v této roli je jeho cílem dokázat dostatek matematických vět. Dokazování se děje prostřednictvím přidávání žetonů na vyložené karty jednotlivých vět. Ale pozor, údel matematika není tak jednoduchý a hráči si musí dát pozor, aby nehráli příliš nudně, jinak se jim stane, že usnou nudou a prohrají hru.

Kořeny hry vychází z tradice sběratelských karetních her jako *Magic: The Gathering* nebo počítačový *Hearthstone*. Každý hráč si proto před hrou volí matematika, za kterého bude hrát, a sestavuje pro něj balíček hracích karet. Na rozdíl od sběratelských karetních her ale v Kabrňácích hráči nemusí nic sbírat – k dostání je kompletní sada karet. Ta obsahuje šest různých matematiků, mimo jiné velikány jako Eukleidés či Isaac Newton, a dále celkem čtyřicet sedm unikátních hracích karet. Počet karet v sestaveném hracím balíčku není nijak omezen, ba naopak mohou vznikat funkční balíčky o pěti kartách, ale lze hrát i s kompletní sadou čtyřiceti sedmi karet.

Hrací karty jsou čtyř typů: věty, události, pomůcky a definice. Věty jsou nejdůležitější karty balíčku, protože jejich vyložením a následným dokázáním se hráči posunují k vítězství. Události jsou karty s jednorázovým efektem, které tak či onak pomáhají hráči, který je zahrál, nebo naopak škodí ostatním. Pomůcky může hráč vyložit z ruky a poté je v každém tahu použít a získat tak malý bonus. Poslední typ jsou definice. To jsou karty s obvykle pasivním efektem, který platí pro všechny hráče a zásadně mění pravidla hry.

### 2. JAK SE TO HRAJE

Jakmile mají hráči sestavené své hrací balíčky, mohou se pustit do hry. Z vybraných karet utvoří dobírací balíčky, oba si do začátku vezmou čtyři karty a hra může začít!



Hráči se střídají na tahu, který se sestává ze tří fází. V první fázi mohou hráči vyložit definici, mají-li nějakou v ruce. V druhé fázi hrají akce.

Hráči mají v každém tahu tři akce, které mohou libovolně využít k braní karet z dobíracího balíčku, hraní karet z ruky, používání pomůcek a dokazování vět. Při dokazování věty hráč umístí žeton důkazu na příslušnou větu a jakmile je na ní tolik žetonů důkazu, kolik je její obtížnost zobrazená v levém horním rohu karty, je věta dokázaná. Každý matematik pak k vítězství potřebuje dokázat tolik vět, kolik je jeho ctížádostivost (číslo od čtyř do sedmi).

Po odehrání všech akcí následuje poslední fáze – konec tahu. Zde přichází do hry drobný prvek náhody, protože hráč na konci tahu musí tzv. pálit. To znamená, že vrchní karta jeho dobíracího balíčku je odložena na odkládací balíček. Když hráči dojdou karty v dobíracím balíčku, vytvoří nový balíček zamícháním odkládacího. Přitom však získá určitý počet žetonů nudy. Po prvním zamíchání jeden, po druhém dva žetony atd. Nudu může hráč obdržet nebo se jí naopak zbavit také skrze efekty některých karet. A jakmile hráč získá tolik žetonů nudy, kolik je jeho trpělivost (číslo od tří do pěti), usíná jeho matematik nudou a hráč hru prohrává.

Až na několik detailů jsou tohle celá pravidla hry, i přes matematickou tematiku tak nejde o nic náročného. Navíc jde o velmi svižnou hru – jedna partie trvá kolem dvaceti minut.

### 3. KDE SE VZALI KABRŇÁCI

Možná si kladete otázku, kde jsme k takovému nápadu přišli. Zcela jistě bychom neobětovali stovky hodin času, pokud bychom neměli velkou motivaci a neoplývali přesvědčením, že vynaložená práce bude stát za to. Původní myšlenka byla vytvořit sběratelskou karetní hru s matematickou tematikou, jejíž karty bychom mohli rozdávat jako odměnu řešitelům BRKOSu.

Tenhle nápad se objevil před asi dvěma lety na srazu organizátorů korespondenčních seminářů a od té doby zůstal asi na rok v šuplíku. Pak jsme ho ale oživil

a obzvláště vzájemným popoháněním jsme překonali první velké překážky, vytvořili rámcový koncept hry a první provizorní karty ve formě malých popsaných papírků. S papírky jsme pak hráli a hráli a hráli, neustále přidávali nové a obměňovali již vytvořené, vylepšovali, ladili a dokončovali hru tak dlouho, dokud jsme s ní nebyli spokojeni.

Souběžně s tím pracovala Adéla na ilustracích ke kartám. Každým dnem se objevovaly krásné obrázky humorně ztvárňující matematické pojmy i každodenní matematikovy reálie. Obzvláště povedené ilustrace jsme navíc zveřejnili na Facebooku, abychom se s projektem mohli pochlubit našim známým. A toto počínání nezůstalo bez odezvy. Čím dál více lidí nám psalo, jaká je škoda, že už nemohou řešit BRKOS, aby také mohli Kabrňáky sbírat. My jsme se rozhodli vyjít jim vstříc a nabídli jsme kompletní balíčky za pořizovací cenu také našim známým a přátelům. Tehdy jsme netušili, že známých a přátel, kteří Kabrňáky chtějí se najde celá stovka.

#### 4. SOUČASNOST KABRŇÁKŮ

Od chvíle prvního vydání jsme na Kabrňácích neustále pracovali, přemýšleli nad novými sadami karet, propagovali Kabrňáky mezi další a další lidi, vytvořili jsme webové stránky a na jaře jsme také přepracovali základní sadu, změnili efekty několika karet, pozměnili pravidla hry a vytvořili přibližně deset nových ilustrací. Na konci dubna jsme měli k dispozici už druhé vydání hry, tentokrát k dostání také s tištěnou brožurkou pravidel, přiloženými žetony a referenční kartou. V této podobě můžete Kabrňáky získat objednááním na našich webových stránkách <http://hrakabrnaci.cz/> nebo na <http://facebook.com/hrakabrnaci>.

Jan Stopka, *e-mail*: [honza.stopka@gmail.com](mailto:honza.stopka@gmail.com)

Jindřich Dvořák, *e-mail*: [jsemoptimista@gmail.com](mailto:jsemoptimista@gmail.com)

